

la *Sima* de perdición



por *Kether*

un modulo que te acerca al final
de los tiempos para
Hombre Lobo El Apocalipsis



LA SIMA DE PERDICIÓN

"Hay cosas más peligrosas bajo tierra que los secretos que dices que te estoy ocultando. Y créeme, por el bien de tu cordura, no quieres saber nada de lo que custodio." -Tekal, Guardián-del-fin, Galliard Uktena

Una manada rota tiempo ha se reúne bajo el auspicio de su tótem para enfrentarse al último reto del Wyrn. Ideé este módulo para reunir a una "manada" de jugadores (y sus personajes) antiguos de **Hombre Lobo El Apocalipsis** adaptado al 20º Aniversario del juego, pero en realidad el módulo puede ser interpretado por personajes recién creados y una nueva manada.

Sinopsis

Los personajes son invocados a reunirse por un viejo amigo Garou comprometido o un anciano importante de la crónica. Allí les explicará cómo un Caminante Silencioso (llamado **An-Horet**) le ha informado sobre un espíritu Perdición del Wyrn (Profandor) extremadamente poderoso y custodiado por un anciano Uktena podría estar a punto de despertarse a causa de la desglaciación de una región de Ucrania. Sólo puede confiar en la discreción y buen hacer de la manada de los jugadores para penetrar en ese territorio peligroso para ayudar al anciano Uktena a evaluar la situación y, en caso necesario, pedir ayudar a la Nación Garou para volver a sellarlo.

Como requisito adicional, alguno de los personajes debe tener una **Klaive** o una **Gran Klaive**. Si ninguno tiene, puedes "regalarle" a uno de ellos una durante el Preludio (leer a continuación), entregado por un anciano o un camarada de los personajes jugadores. Los detalles los dejo a tu discreción.

Nota sobre las reglas: cuando indique hacer alguna tirada sin indicar dificultad, esta es por defecto 6 tal y como indican las reglas de **Hombre**

Lobo El Apocalipsis 20º Aniversario.

Preludio (opcional)

Dependiendo de la forma en que se dispone tu manada podrías dedicar unos minutos a cada personaje jugador para reecontrarse con sus viejos camaradas y con su tótem antes de juntarse con su contacto que iniciará la historia de La sima. A continuación describo las "historias-preludio" de mis personajes jugadores. Puedes ignorarlas, adaptarlas o basarte en ellas para crear tu gancho en la historia. Obviamente todo éste epígrafe es muy opcional para la historia: lo único que importa es que los personajes se embarquen en un viaje a la ciudad de Rokselo en Ucrania.

(Personaje opcional)

Espíritu-de-la-Luna-Creciente

Ahora viviendo en una casa rural de la reserva natural del Bosque Salvaje de Nueva York, Espíritu concentra sus energías en comprender las pesadillas y monstruos que le mostró el Dragón. En uno de sus paisajes mentales ve una tormenta y un aullido en el viento cubriendo de sombras unos ojos rojos inhumanos que se arrastran hacia él.

El contacto de los personajes, Johnny Gebon, habrá enviado a una empresa privada de seguridad a reunirse con él a sabiendas de que ahora es un hombre peligroso. Pero aunque vayan armados, sólo son hombres: la mayoría no soportará la locura de verle en forma Crinos/Hispo, y sólo tres, incluyendo al jefe de seguridad, un tal Andrew Roig. El encuentro puede ser violento por la manera militar que aborden a Espíritu, pero finalmente Andrew se rendirá a la bestia y le entregará la carta, escrita a mano, de Johnny pidiendo que vaya a verlo a la central de Teletex Inc. en Nueva York.

(Personaje opcional)

Peter Shawn

Convertido ahora en el jefe de clan de Toledo (Ohio), Peter AKA Buscador-de-Luna, deberá lidiar con toda clase de disputas. Así, durante el último cónclave, en los bosques exteriores, Buscador se sentará sobre el trono de raíces espirituales que los Galliard convocan con sus aullidos. Tras las celebraciones, las discusiones y los retos, un Colmillo Plateado conocido como Garra-de-la-Certeza llevará ante Peter a dos jóvenes cachorros del clan de los Fianna que les explicará cómo estuvieron divirtiéndose cazando a un humano que decía querer reunirse con Peter Shawn. Explicarán que lo asustaron y le hicieron sangrar... si eso no llama la atención lo suficiente a Peter, dirán que dijo que venía de parte de Johnny Gebon (su contacto en Nueva York).

Actualmente el hombre enviado, Saul Thickster, está ingresado en un centro médico gratuito de la ciudad de Toledo, y allí podrá encontrarlo Peter para preguntarle qué es lo que quiere de él, que es entregarle el mensaje de Johnny Gebon.

(Personaje opcional)

Christian Haarald

Mientras imparte una clase de arqueología moderna en la Universidad de Oslo, una alumna le preguntará: "maestro, si los polos se están derritiendo como dicen en las noticias, ¿podrían descubrirnos nuevos misterios del pasado? ¿queda algo de nuestros ancestros, del paleolítico o incluso más allá de la edad glacial?" Sea como fuere un ujier detendrá la clase para decir al profesor que tiene una videoconferencia muy importante. La importancia estriba, cuando se reúna con la directora, con que el tipo de una compañía llamada Teletex ha donado

una generosa minuta a la Universidad así que le pedirá que se comporte "bien" con él. Sin embargo no hablará con Johnny, sino con una empleada de Teletex, una tal Silvia de voz agradable que le explicará la situación y le entregará la carta del CEO y los billetes (virtualmente).

Encuentros en Teletex Inc.

El personaje "gancho" de los jugadores es **Johnny Gebon**, un acaudalado empresario garou sito en el distrito financiero de Nueva York, en un edificio de 15 plantas con un gran letrero de Teletex, una empresa de electrónica puntera. Sin embargo, un grupo de 2-4 Danzantes de la Espiral Negra (dependiendo de la fuerza de la manada de los personajes) pertenecientes a una camada llamada la Obsidiana de Suromok han creado una circunstancia en las oficinas de Teletex haciendo que salten las alarmas y echando a la mayor parte de la gente del edificio (excepto a alguno de los guardias de seguridad que habrán sido destripados por los Danzantes cuando intentaban defenderse). Si es necesario, los Danzantes habrán usado el don Hermosa mentira para ocultar su rastro a los mundanos.

La camada tiene la intención de cazar a Johnny y se han dividido en varios grupos para dar con él en el edificio. Al menos uno se ha enfrentado ya directamente con él, pero Johnny consiguió herirlo con uno de sus fetiches antes de escapar (asumiremos que una daga Klaive) que perdió en el enfrentamiento tras transformarse en Lupus antes de que llegaran el resto con los que no podría lidiar al mismo tiempo.

Los personajes si echan un vistazo con Sentir al Wyrn o con tiradas de Investigación podrán percibir que hay una manada de "algo" que está de caza por el edificio, y que si quieren encontrar a la presa (a Johnny) antes de que los esbirros del Wyrn le den muerte van a tener que separarse también. Lleva la escena de persecución como gustes en función de tus personajes y el número de Danzantes de la Espiral Negra para que sea lo más intensa que se pueda. Aquí te dejo algunos consejos:

- El danzante de la espiral negra herido aparece en forma hominida pidiendo ayuda a uno de los grupos de personajes para

acercarse lo suficiente, transformarse en Crinos y hacer un ataque con -2 a la dificultad a uno de los garou.

- Uno de los danzante está vagando en forma lupus por los pasillos olfateando a su presa, pero los personajes lo ven antes de que se de cuenta. Tienen una oportunidad de atacarle desprevenido si consiguen una tirada de Destreza + Sigilo (Dificultad 8) obteniendo un turno adicional antes de que pueda hacer nada. Si se ve superado en número quizá quiera escapar y tendrán que darle caza.
- Si los Danzantes se ven superados (uno de ellos ha muerto o están apunto de perder), uno de ellos que está oculto usará el Don de Mil voces de Teurge creando una ilusión de una legión de Danzantes (cuatro o cinco más) que les ayudará a escapar. En todo caso los garou habrán ganado la contienda... por el momento.

El mensaje de Johnny

Encontrarán a Johnny en forma Glabro escondido en uno de los cuartos de seguridad con fuertes heridas agravadas en brazo y abdomen. No sabe nada de esa manada de Danzantes ni sus motivos, pero asume de alguna forma cuando se puso en contacto con el resto de los garou se debieron enterar de que tenía un plan y decidieron actuar: es demasiada coincidencia que precisamente atacaran hoy.

Johnny les explicará que gracias a su trabajo en Teletex inició un proyecto para investigar los seismos en todo el mundo y que descubrió cosas inquietantes:

"Cuando inicié el proyecto Tierra Templos descubrí lo que ya temía: muchas de las prospecciones de fraking tienen como financiadores a subsidiarias de Pentex, así que esos terremotos que se han ido produciendo a lo largo del planeta en la última década no sólo no son sucesos naturales de Gaia o como efecto colateral del efecto de Pentex. Hay un patrón inquietante en todo esto, pero aún no soy capaz de vislumbrar su objetivo. Extendí mi red de contactos

tanto entre la parentela, aliados mundanos y otros Garou y he estado trillando la información hasta que dí con algo realmente espeluznante. Un tal An-Horet de los Caminantes Silenciosos me envió un mensaje desde una remota región de Ucrania en la que había una actividad inusualmente alta del Wyrn y seismos frecuentes."

"En éstos últimos años he aprendido trucos de algunos Teurge de mi tribu que me han facilitado información de los satélites de todas las naciones. En efecto esa región esta sufriendo seismos muy extraños. Aunque no he visto actividad de Pentex directa ni de ninguna subsidiaria que yo sepa. Sólo he encontrado un aumento de temperatura anormal... sea como fuere, ahí hay algo... como una grieta que da paso a una sima con raros secretos."

"Estuve hablando con algunos ancianos de las tribus de Europa y me dijeron que en efecto allí hay un extraño misterio, nadie me ha sabido decir el qué, pero que hace décadas fue asumido su estudio por un Uktena llamado Tekal «Guardián del Fin». No he sido capaz de ponerme en contacto con él. Pero los algoritmos no mienten... algo va a suceder ahí y me temo lo peor. Nadie quiere mojarse, al parecer el tal Tekal es un anciano muy suyo, pero, perdonadme, no me fío que un sólo garou pueda entender lo que sea que va a ocurrir ahí."

Luego les explicará que a causa de sus heridas y por atender el asunto de los Danzantes no podrá acompañarlos, aunque les pagará el viaje y demás y que sólo puede confiar en ellos. Sí ha conseguido dar con alguien de la parentela que les acompañará desde el helipuerto de una ciudad cercana hasta el lugar de destino, un pueblo llamado Rokselo.

Viaje a Rokselo

Llegar hasta allí no será fácil: una guerra civil azota el país y el lugar, una zona rocosa elevada, es inaccesible por aire o con vehículos. Es por ello que el personaje gancho (p.e. Johnny Gebon) de los jugadores les habrá facilitado un contacto ahí, gracias a la información del Caminante, de una mujer parentela llamada **Lali Ivano**, que les guiará desde el helipuerto de esa ubicación de Ucrania hasta el lugar de destino.

Cuando lleguen descubrirán que **Lali** es la hija de **Tekal**, y que será su guía hasta el destino (un lugar llamado "**Rokselo**" o "**Rocapueblo**" en castellano). El viaje hasta ahí tendrá al menos un incidente: grupos neonazis convictos bien armados se ocultan en la zona montañosa, y la terrible realidad para los Hombres Lobo es que están comandados por un poderoso Fomor oculto tras una siniestra máscara de gas militar, **Maskuvat**, y tiene como objetivo detener a los personajes. Sin embargo en la primera oleada subestimarán a los Garou, que podrán abrirse paso con sus garras a través de los ex-militares.

En **Rokselo**, una villa de apenas treinta habitantes, no serán recibidos con los brazos abiertos, especialmente por **Tekal**, que no desea ayuda alguna y que recela de los Garou, incluso hasta el punto de regañar a su hija por involucrarse en cosas que le quedan grande, y a los personajes por ser unos cobardes ignorantes por poner en peligro a **Lali**. **Tekal** se negará a ofrecer ayuda alguna a los personajes y les invitará a marcharse.

La grieta

En un principio los personajes tendrán que investigar **la sima** ellos solos... bueno, y con la ayuda de **Lali** que no está de acuerdo con la actitud de su padre y les acompañará hasta la grieta, sin la ayuda del **Uktena**.

Un socavón de más de 30 metros de longitud que se hunde a escasos dos kilómetros de **Rokselo**, rodeado por una fina capa de nieve que no aguanta el calor del cambio climático. Al entrar ahí, podrán enfrentarse a los susurros del **Wyrms Profandador** que los invita a acercarse un poco más: el peligro será inminente para que uno o varios personajes queden atrapados por la perdición, pero **Tekal** aparecerá para sacarles de ahí si no pueden hacerlo por sí solos (ver **La ilusión de la victoria**, más abajo). Al ver su resolución, **Tekal** aceptará la ayuda de la manada y les

explicará lo crítico de la situación.

La ilusión de la victoria

Cuando se acerquen a la sima, pídeles a todos los jugadores que hagan una tirada de **Fuerza de Voluntad** (dificultad 8). Anota todas las tiradas. Todos los que fallen la tirada o la pifien entran en **La ilusión**. Si nadie falla la tirada, entonces selecciona aquellos dos jugadores que hayan sacado menos éxitos.

Entonces, sin decirles que están en una ilusión/sueño (ni siquiera a aquellos que hayan sacado la tirada), en el que, llegarán sonidos de manadas de hombres lobo liderados por algún importante personaje de tu crónica (quizá **Albretch**, **Madre Larissa**, etc.) que vienen a ayudar a acabar con la amenaza del **Wyrms**.

Felicitarán a los personajes por encontrar **La sima**, **Tekal** parecerá más agradable que cuando llegaron, y los **Theurge** más poderosos de la Nación **Garou** sellarán al **Asolador** de nuevo. Si se preguntan como se enteraron de lo que estaban mirando, dirán que escucharon a su contacto (¿**Johnny Gebon**?) y que no podían dejar solos a los jugadores. Les pedirán que vayan al pueblo a celebrarlo (quienes accedan de buen agrado a ésta festividad, de los que fallaron la tirada de voluntad, anótalo).

Durante la fiesta, **Albretch** (o cualquier personaje no jugador importante y de peso político en tu crónica) pedirá silencio para lanzar una arenga orgullosa sobre la victoria de la Nación **Garou** sobre el **Wyrms**.

"Agradezco a **Selune** vuestra presencia aquí para poder celebrar el, probablemente, día más jubiloso de la historia de la Nación **Garou**. Tras el cierre de ésta grieta los **Galliard** han confirmado nuestros mayores anhelos: el **Wyrms** ya no es una amenaza para la vida de **Gaia**, ahora es una fuerza de equilibrio como siempre debió ser. Las heridas cicatrizarán. Es hora de que enterremos la espada y volvamos con nuestra parentela y a nuestra vida. ¡Es la hora de que bebamos, bailemos y aullemos! ¡Victoria!"

Si los personajes aplauden ésta consigna sin dudarla, anotalo también.

Probablemente, sin embargo, cuestionen algunos de éstas arrogantes afirmaciones de **Albretch**, lo que no sentará demasiado bien a los presentes. Si insisten en cuestionar lo que todo el mundo ve como una clara victoria, primero serán condescendientes, pero luego se irán volviendo violentos. Interpreta la escena de tal manera que parezca que los jugadores parezcan ser los únicos "locos" del lugar.

Naturalmente, están en una ilusión todos aquellos que fallaron la tirada de **Fuerza de Voluntad**. Tras el discurso y la probable bronca entre los jugadores y el resto de la Nación **Garou**, devuelve a los jugadores a la realidad y narra la escena a los personajes jugadores que sí pasaron la tirada como sus compañeros parecen "absortos", sonámbulos caminando hacia **la sima**, y nada de lo que les digan les hará parar. Si los detienen por la fuerza al poco tiempo empezarán a tener convulsiones si no les sueltan. Sólo haciéndoles una herida podrán despertar o con cualquier **Don** que pueda romper el control mental. Si los personajes se quedan sin opciones aparecerá **Tekal** para ayudarles a despertar. Asume que **Lali** pasa la tirada de **Fuerza de Voluntad** ella no se verá arrastrada a **la sima** y ayudará a los personajes no consumidos por la presencia del **Asolador** a despertar a sus compañeros.

Al ver lo ocurrido **Tekal** se rendirá ante lo evidente, y aún sin pedir perdón, entenderá que la influencia del **Asolador** también le cegó a él, reduciendo su percepción del inminente peligro de que la perdición rompa su prisión. Necesitarán la fuerza de un espíritu poderoso para enterrarlo de nuevo en su cárcel...

El don del Wéndigo

La desglaciación, producto de la presencia del **Wyrms** en todo **Gaia**, está abriendo la grieta de su esbirro a un ritmo acelerado liberando la influencia del **Asolador** y sólo un nuevo sello puede detener a la perdición de su materialización inminente, el de un espíritu poderoso, como un **Incarna**, puede conseguirlo.

Es por ello que les pedirá a los personajes que vayan con él al reino de los espíritus a reunirse con el **Wéndigo** para pedirle el favor de su poder y congelar al **Asolador** de nuevo. Tendrán que pedirle a **Lali** que se quede en el pueblo dado que ella no puede pasar a

la Umbra y es muy peligroso. A regañadientes se irá, y podrán atravesar la Celosía (dificultad 4). Allí deberán encontrar el "hálito del Wéndigo" y rastrearlo. Uno de los personajes deberá erigirse como el rastreador. Deberán acumular 30 éxitos en tiradas sucesivas de **Percepción + Impulso primario** (Dificultad 8, en Lupus 6), el resto de los Garou pueden gastar un punto de **Fuerza de Voluntad** temporal que dará un éxito automático en la tirada del rastreador. Cada tirada puede fatigar y dañar por el frío a los personajes, cada uno hace una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 2, aumenta cada vez que tiran, hasta dificultad 10). Aquellos que fallen la tirada reciben una herida agravada por el frío extremo y el cansancio.

Una vez den con él, un anciano enorme y harapiento con la boca y manos ensangrentadas les recibirá en el claro de una arboleda congelada. El avatar del Wéndigo les devolverá una sonrisa y les suspirará "cuál es el motivo de la presencia de la manada". Aunque escuche sus plegarias les dirá que sus más altos dones no son aptos para insignificantes Garou. Ante la probable protesta de los personajes, afirmará que si lo quieren, deberán demostrarlo.

Les dirá que si le ganan en cualquiera de los retos de habilidad, de coraje, de astucia o de honor, les enseñará como sellar de nuevo al Asolador. En cada caso sólo uno de los miembros de la manada podrá optar a "participar" en cada prueba, aunque en la de honor y astucia el resto de los personajes podrán aportar sus ideas, sólo el "portavoz" dirá la última palabra.

Prueba de Honor

El Wéndigo hará una serie de preguntas respecto a la Letanía de los Garou, el pasado y los grados de los espíritus. Si contestan a todas correctamente pasarán la prueba y el Wéndigo les concederá el Rito del Ataúd del Lamento Gélido, de lo contrario pasarán a la siguiente para probar suerte.

- Pregunta: ¿Está permitido aparearse entre Garous? Respuesta: no.
- Pregunta: ¿En qué momentos está permitido y en cuales no desafiar a un líder? Respuesta: se podrá desafiar en tiempos de paz pero no en tiempos de guerra.
- Pregunta: ¿Cómo se llamaban los

Danzantes de la Espiral Negra antes de ser corrompidos por el Wyrn? Respuesta: Aulladores Blancos.

- Pregunta: ¿Qué tribu se sacrificó para detener una de las cabezas del Wyrn? Respuesta: los Croatanos.
- Pregunta: ¿Cómo debéis tratarme (al Wéndigo), como un Incarna, como un Celeste o como un Gaflino? Respuesta: Incarna.
- Pregunta: ¿Qué significó el Concordato? Respuesta: fue el acuerdo entre los Garou para dejar de exterminar humanos y mantenerse al margen de ellos.

Prueba de Astucia

Al igual que en la prueba de **Honor**, el Wéndigo lanzará esta vez una sola pregunta en un acertijo. Si la aciertan (ponles 5-10 minutos de límite para dar con una respuesta), les enseñará el rito, de lo contrario tendrán que pasar obligatoriamente la prueba de **Coraje** (combate).

Un Colmillo Plateado, un Garra Roja y un Señor de las Sombras con pelajes atípicos se encuentran en un túmulo:

"Qué curioso", dice el que tiene pelaje rojizo, "los colores de nuestros pelajes se corresponden con los de nuestras tribus, pero ninguno de nosotros lleva el color de la propia."

"Tienes razón", masculla el Colmillo Plateado.

¿De qué color es el pelaje de cada uno?

La respuesta es: el Colmillo Plateado es de pelaje **negro**, el Garra Roja es **plateado** y el Señor de las Sombras es **rojizo**. Esto es así porque rojizo sólo puede ser el Colmillo Plateado o el Señor de la Sombra, pero el Colmillo Plateado no puede ser el de pelaje rojizo porque es el que le contesta, así que por descarte es de pelaje negro.

Prueba de Coraje

La prueba más simple y directa: el combate contra el Avatar del Wéndigo. Los rasgos del espíritu puedes encontrarlo en el Apéndice del módulo. Sólo un campeón de la manada podrá luchar mano a mano contra él. Es su última oportunidad, si no tiene éxito, el

Wéndigo no enseñará el rito a ningún miembro de la manada y tendrán que enfrentarse al Asolador por su cuenta (o huir cobardemente de La sima).

El Rito del Ataúd del Lamento Gélido

Nivel 4

Éste poderoso rito sólo puede enseñarlo un avatar del Wéndigo y permite congelar y sellar indefinidamente a una poderosa perdición (o cualquier otro espíritu). Parecido al Rito de Fetiche, sin embargo éste rito sólo fija al espíritu a un lugar concreto y no otorga ninguna ventaja. Sirve para "petrificar" a cualquier espíritu inferior a un Incarna.

Sistemas: Cada Garou hace una tirada de Carisma + Rituales (dificultad variable, algo como un Vagabundo de los Nexos sería dificultad 7). Para unirse a este Rito hace falta el gasto de un punto de Gnosis. Se requieren acumular en una tirada extendida tantos éxitos como la suma de Fuerza de voluntad, Rabia y Gnosis del espíritu. Cualquier fracaso de cualquiera de los miembros elimina toda la reserva de éxitos a menos que cada uno de ellos gaste un punto de Fuerza de Voluntad o Gnosis temporal.

Ataque a Rokselo

Lamentablemente, durante su excursión a la Umbra, los hombres lobo dejarán desprotegido Rokselo, y los neonazis de Maskuvat lo tomarán por la fuerza. Cuando los personajes regresen y vean varias casas ardiendo descubrirán a Lali disparando contra los "invasores", y sin nada que poder hacer, verán acercarse al líder fomor enmascarado acuchillar por la espalda a la joven parentela.

La locura de la Rabia despojará de toda razón a Tekal ante tal visión y se lanzará en forma Hispo a por él, sin embargo Maskuvat no está sólo y varios de sus hombres dispararán con dos arpones de pesca con filo de plata contra el Uktena... dejándolo incapacitado y a los personajes sólo ante el Maskuvat y sus hombres que doblan en número a los personajes (contándole a él).

Si consiguen sobrevivir a la batalla encarnizada contra los fomori neonazis, Tekal se levantará herido para intentar socorrer a su hija, agonizante con una herida de carácter letal en dónde ambos

intercambiaran algunas palabras de cariño antes de que la joven Lali expire su último aliento, momento en el cual el suelo comenzará a temblar: la última batalla está por comenzar, El Asolador se está alzando y sólo los personajes con la ayuda del El Rito del Ataúd del Lamento Gélido podrán detenerlo, para lo que necesitarán a un Tekal que está completamente desencajado y deberán convencerle para levantarse y luchar de nuevo.

El alzamiento del Asolador

El suelo de todo el valle comenzará a rugir cuando el advenimiento del Asolador se acerque. Será el momento para que los personajes estén preparados para la batalla final. Heridos, desmoralizados o quizá enfurecidos, se enfrentarán a un futuro incierto que cambiará la faz de Gaia para siempre.

Escena opcional: si lo deseas puedes comentar, a través del espíritu de manada por ejemplo, que aunque los temblores son frecuentes y el advenimiento del Asolador inminente, está acumulando aún más fuerzas: es decir, si los personajes no le sacan de su guarida de inmediato puede que sea más difícil, o imposible, sellarlo de nuevo. Dado lo peligroso que es acercarse a la sima por su influencia mental, el espíritu tótem sugerirá que aquél con mayor fuerza de voluntad o con menos taras mentales, el más joven, se adentre para provocarlo y sacarlo mientras los otros esperan cerca del pueblo (ahora vacío). Si desean arriesgarse, el personaje que se acerque sufrirá una alucinación para intentar convencerlo de que se una al Asolador. Una persona de su confianza (o alguien en el que pudiera confiar por su aspecto, aunque no sea conocido, queda a discreción tuya como Narrador) se aparecerá ante el personaje para explicarle su función: no es el destructor del que le han hablado los Garou, sino un agente del equilibrio. No es un mentiroso: se muestra de una forma que pueda entender el personaje. Le explicará que la sociedad está enferma y él, y el Wyrn en su conjunto, no es más que la tijera de éste mundo que tiene que podar. La intención del Asolador es que el personaje se una a él. Depende de como sea el personaje (tú como Narrador lo conocerás mejor que nadie) puedes tentarle con poder, con un mundo mejor, con batallas

ilimitadas... lo que sea. Si el personaje se niega a unirse al Asolador, entonces debe hacer una tirada de Astucia + Enigmas: cada éxito reduce en 5 su Esencia que será útil durante el combate. Por lo contrario, si decide unirse al Asolador... pues tendrás a un aliado extra contra la Nación Garou.

La sima se resquebrajará y se agrandará cuando falten pocos minutos para el alzamiento de la perdición. La penumbra y el mundo material se fusionarán para ver parir a una terrible aberración del Wyrn. La criatura, un ser de al menos diez patas y cuerpo cilíndrico, parece estar recubierto de una gelatina cristalina, viva y fétida que fluye por toda su quitinosa piel negra, una enorme boca doble asoma por uno de sus extremos que parece ensancharse y reducirse desafiando las leyes de la lógica, y terminado en una cola bífida de aspecto venenoso.

Su presencia es tan terrible que incluso los Hombres Lobo se estremecerán. Pero no les queda otra que aguantar el tipo: el Asolador se arrastrará de la grieta hasta los personajes para quitarse de en medio el último bastión de las fuerzas de Gaia.

El combate con el Asolador contra los hombres lobo se divide en varias fases (al margen de las estrategias de los jugadores). Durante los **dos primeros turnos** de combate abierto, atacará de forma "normal" y frontalmente, usando sus garras-patas y su boca. En el **tercer turno** empezará a generar esbirros de su cuerpo que atacarán por separado a los personajes (lo que consume al Asolador 10 puntos de Esencia). Finalmente, cuando sólo le queden 5 éxitos o menos a los Theurge que están invocando los vientos del Wéndigo, se tornará a ellos para evitar que completen el ritual. El resto de los Garou tendrán que protegerlos si no quieren que el Rito quede interrumpido y fracase.

Si los Garou consiguen reducir su Esencia a "0" (aunque esté materializado, regenera tan rápido que no tienen "Niveles de Salud" a efectos de juegos), quedará en letargo durante un corto periodo de tiempo de igual forma que si se completara El Rito del Ataúd del Lamento Gélido, que será la única forma de vencerlo si no consiguieron el favor del Wéndigo durante las pruebas.

Sacrificio final

A pesar de todo, ya sea completando el

Rito del Wéndigo o reduciendo a cero la Esencia del Asolador, la abominable perdición está lejos de ser derrotada. La tormenta termina, pero la bestia de La sima comenzará a resquebrajar el hielo del Rito (o comenzará a alzarse de nuevo si lo derrotaron a golpes, poco a poco), y Tekal caerá de rodillas desconsolado en forma homínido:

"No... no podemos hacer nada. Es el fin. Te he fallado hija, he fallado a Gaia... os he fallado a todos, os he llevado a la muerte y al Apocalipsis. Nuestra Rabia convertida en lágrimas... lo siento..."

Si los personajes no desean rendirse, pueden o bien presionar a Tekal o bien intentar buscar información entre sus conocimientos. Lo cierto es que a esta perdición no puede pararla un Incarna, sólo un espíritu de gran poder, como Gaia u otro Celeste... como Selene podrían detenerlo. El metal de la luna podría derrotarlo. Así es, aquél personaje que tenga una Klaive (o una Gran Klaive) tendrá en sus manos la posibilidad de salvar al mundo de una terrible bestia, pero le costará el arma definitivamente; no tendrá mucho tiempo para decidirse. Si penetra al Asolador con ella, lee el texto a continuación:

Cuando la carne infecta del Asolador es perforada por el metal de la luna, un brillo refulgente emerge de la brecha que has abierto que te ciega primero y luego... luego puedes escuchar como el metal se resquebraja... ¡crác...! la luz se intensifica y deja paso a una fuerza sobrenatural que te proyecta más de diez metros de la bestia, quedando en tus manos el pomo de la Klaive. La intensidad de la luz de plata es tal que te devuelve a tu forma racial al chocar contra el suelo. Te incorporas a duras penas, dolorido, para ver como un rayo de luz atraviesa el cielo hasta Selene... un quejido inhumano, bestial, se ahoga en la luz, y en ese resplandor de ira ves a una anciana de pelo cano que te mira por última vez para darse la vuelta y tocar con sus nudosos dedos la yaga del monstruo... el alarido de la criatura suena como un

terremoto y un fogonazo como la explosión de un meteorito ilumina cientos de kilómetros a la redonda. Luego... sólo silencio... y una sima muerta y congelada. Habéis evitado el Apocalipsis. Por ahora.

Si la arrogancia de los jugadores les impide sacrificar su Klaive, entonces el Asolador, una vez se libere de su "prisión" gélida, abandonará el combate pasando a la Umbra y desplazándose más rápido de lo que los personajes puedan alcanzarle. Lo que haga a partir de ahora será estrechar el tiempo de vida de Gaia y acercar el mundo a un Apocalipsis inequívoco.

Epílogo

Si lo deseas puedes hacer un epílogo para la historia y más en concreto para la parentela y/o los personajes fallecidos en el combate con el Asolador. Describiré la situación como si sólo hubiera muerto Lali (la parentela) en el combate con el Asolador, pero adapta la situación en función de tus sucesos y tu crónica.

Los personajes aparecerán, sin saber como, en el llano de una cueva inmensa seca y rocosa cruzada por un ancho río que se adentra en la oscuridad. Una sola llama de una antorcha ilumina el claro donde se encuentra un Garou en forma Crinos con el aspecto de un chacal como en la mitología egipcia. Frente a él, dándole la espalda se encuentra la joven parentela, Lali que se dará la vuelta y les sonreirá. Cuando se acerquen (no hay otro lugar a dónde ir, y el hombre chacal les hará señas para que vengan a él), les dirá lo siguiente:

Bienvenidos al fin de los tiempos. Mi nombre es An-Horet y soy uno de los siervos de los jueces de los muertos que hay más allá del mundo material y espiritual. Ésta mujer que se haya ante mí no debería estar aquí, el lugar de descanso de las gentes de la Nación y poderosos guerreros y dioses eternos, sino en el Olvido. Pero al parecer su valor le ha ganado el favor, al menos, de tener una audiencia ante el destino. Sé que quizá no entendáis que hacéis aquí, que creáis que estáis todos vivos, pero en éste lugar, la

vida y la muerte, el tiempo y el espacio, se confunden, y no es vuestros actos los que voy a juzgar, sino los de ella. Vosotros la conocisteis en vida y antes de su muerte. Sois vosotros los que la arrojaréis al Olvido o la ingresaréis en las filas de las leyendas. Habladme, camaradas, ¿creéis que Lali Ivano, conocida entre nosotros como Fuerza-de-la-Luna, merce un lugar aquí, aún siendo una vulgar homínida?

Los personajes podrán responder como deseen a esa pregunta, y en función de sus respuestas, An-Horet la llevará a su descanso eterno entre las grandes leyendas de la historia o al Olvido del tiempo. An-Horet no responderá a los personajes nada sobre su futuro o sobre el futuro de Gaia: esa no es su función, y su historia aún está por terminar. Antes de irse, Lali querrá decir unas palabras, si la juzgan positivamente.

Gracias por vuestra confianza. Gracias por sacrificaros por nuestro mundo. Gracias por no rendiros ante lo inevitable. Gracias por ser las **Némesis-del-Destino**. Me llevo eso en el corazón. Hasta siempre, amigos.

Fin.

Apéndice

Ucrania de Tinieblas

La Ucrania que representamos en éste módulo para **Hombre Lobo** es muy parecida a la actual de 2017, con algunas salvedades. Al igual que en la realidad, Ucrania ha sido azotada por una grave Guerra Civil entre el oeste y el este con motivo de la anexión unilateral de Crimea al territorio de Rusia. La guerra, lejos de estar terminada, aún se mantiene en algunos frentes, gracias en parte a milicias de fascistas que han sido bien armados por las naciones occidentales en un intento de frenar la expansión rusa. Algunas de éstas guerrillas neonazis han cometido tales excesos que ni siquiera el corrupto parlamento ucraniano ha tenido la capacidad de esconder sus vergüenzas, obligando a estos grupos a esconderse lejos de los ojos del estado "civilizado", si

bien mantienen su arsenal y entrenamiento intacto, convirtiéndose, de facto, en grupos terroristas independientes que subsisten económicamente mediante la extorsión a la población local y secuestro de extranjeros.

La historia de **La sima** transcurre en la óblast de Leópolis, en la región occidental del país, en una zona de una cordillera montañosa de difícil acceso para helicópteros y vehículos terrestres. El idioma oficial de la zona es el ucraniano y la moneda el grivna. No obstante los personajes principales de la historia (Lali o Tekal), hablan fluidamente otros idiomas como el inglés.

Temblores

Para añadir incertidumbre y sensación de peligro puedes describir a los personajes, en momentos puntuales, como la tierra se agita, cada vez con más violencia, algo que han estado sufriendo los habitantes de la zona desde hace un año de forma constante. Por supuesto se trata del Asolador abriéndose paso a través de la sima.

Diario

Éstos diarios te pueden servir como cartas-gancho para los personajes tal y como se describe en el prólogo. Te animo a que los modifiques según tus personajes y tu crónica o que los ignores completamente.

Un mundo agónico

Durante milenios la humanidad ha quemado sus tierras y envenenado sus aguas. Y miramos para otro lado. En los albores de la civilización asesinaron a sus hermanos y explotaron la caza por envidia y gula. Y miramos para otro lado. Y bestias con el alma deforme con olor a perfume de rosas gobernaron el mundo. Y miramos para otro lado. Ahora el gusano está apunto de asomar la cabeza a través de la piel de la manzana. Y ya no podremos mirar a otro lado cuando su boca famélica busque alimentarse de todo lo hermoso, de todo por lo que merece la pena vivir. ¿Será nuestra Rabia suficiente para cambiar el rumbo del mundo o caremos en el olvido de la oscuridad?

Carta a Christian

Estimado Christian,

Posiblemente no me conoce, soy el CEO de una importante empresa de software y electrónica con sede en Estados Unidos conocida como Teletex Inc. Además de eso pertenezco a la Nación Garou... usted sabe a que me refiero. Pero lo más importante es que soy admirador de su obra académica y la tenacidad que muestra en su trabajo... y necesito alguien así para un trabajo de campo muy importante, alguien que sepa separar el grano de la paja en ambientes remotos.

Si está interesado, junto a ésta carta encontrará un billete a Nueva York (Estados Unidos) donde nos reuniremos para hablar de la expedición. Le ruego que tenga en cuenta ésta petición.

Firmado:

Johnny Gebon, Caminante-de-la-Telaraña, Ragabash de los Moradores del Cristal.
CEO de Teletex

Carta a Peter

Estimado líder,

Me he enterado que te convertiste en el anciano del clan de Ohio por méritos propios. Enhorabuena Peter, yo sólo me he convertido en el CEO de Teletex Inc. en ésta aburrida ciudad de Nueva York...

Bromas aparte, te envío esta carta porque necesito pedirte un favor. Vamos a reunirnos en Nueva York dentro de unos días (la fecha está al pie de la carta), y aunque sé que estás ocupado con el clan, si aún te importa el destino del mundo, dejarás que tus cachorros vuelen durante unas semanas, porque si mis informadores son correctos, necesitaremos de tu mano y de tu Klaive para evitar un problema muy gordo, y sólo puedo confiar en los que fuimos una vez la manada de Halcón.

Espero verte en las oficinas de Teletex Inc. el 8 de marzo de éste año.

FMO: Johnny Gebon de los Moradores del Cristal.

Carta a Espíritu

¡Hola Espíritu! ¿O debería decir Lycaon? Me ha costado mucho tiempo y dinero encontrarte desde que te fuiste de la ciudad con esos... individuos misteriosos con los que hicistes "migas", ¿crees que no me enteraría? Bueno, la verdad es que no sé en que has estado metido y de todos modos supongo que no me lo contarías. Sin embargo yo sí tengo que decirte algo de vital

importancia, y necesito tu ayuda... de hecho necesito la ayuda de todos, y espero que Halcón vuelva a escucharnos.

No puedo darte más detalles por carta. Dentro de 7 días nos reuniremos en la sede de Teletex Inc. en la ciudad de Nueva York. Si aún te importa el destino de Gaia, allí te estaré esperando.

PD: Espero que mis contratistas no te hayan dado muchos problemas, ya les advertí que podías ser peligroso :-).

Tu estimado ex-camarada de manada Johnny Gebon AKA Caminante-de-la-Telaraña.

Los Danzantes

Obsidiana de Surumoki

Atributos: Fuerza 3 (5/7/6/1), Destreza 4 (4/5/6/6), Resistencia 3 (4/6/6/6), Carisma 2, Manipulación 3 (1/0/0/0), Apariencia 2 (1/0/2/2), Percepción 2, Austucia 4, Inteligencia 2

Habilidades: Alerta 2, Pelea 3, Pelea con armas 2, Subterfugio 4, Impulso primario 3, Sigilo 3, Informática 1, Rituales 1

Rabia: 5, **Gnosis:** 3, **Fuerza de voluntad:** 4

Dones: Mil voces (HL20, pág. 427), Hermosa mentira (HL20, pág. 427)



Lali Ivano, Parentela Uktena, Fuerza-de-la-Luna, hija de Tekal

Concepto: Justiciera

Naturaleza: Justa

Conducta: Autosuficiente

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 1, Apariencia 4, Percepción 2, Austucia 3, Inteligencia 4

Habilidades: Alerta 3, Armas de fuego 3, Academicismo 4, Enigmas 4, Conducir 2, Pelea 1, Medicina 1, Empatía 3, Esquivar 2, Sigilo 2, Etiqueta 1

Fuerza de voluntad: 6

Trasfondos: Contactos 2, Recursos 2, Mentor 1

Méritos y Defectos: Complejo de inferioridad 1



Tekal, Guardián-del-fin

Concepto: Guardián

Raza: Homínido

Auspicio: Galliard

Tribu: Uktena

Atributos: Fuerza 4 (6/8/7/5), Destreza 4 (4/5/6/6), Resistencia 4 (6/7/7/7), Carisma 2, Manipulación 2 (0), Apariencia 3 (2/0/0/0), Percepción 4, Austucia 5, Inteligencia 4

Habilidades: (Cualquiera que estimes oportuna a nivel 4)

Rabia: 6, **Gnosis:** 7, **Fuerza de voluntad:** 8

Niveles de salud: 7



Maskuvat, líder neonazi de los fomori

Concepto: Líder ascendido

Naturaleza: Iracundo
Conducta: Arrogante
Atributos: Fuerza 4/6, Destreza 4, Resistencia 3/4, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 3, Austucia 4, Inteligencia 2
Habilidades: Alerta 3, Armas de fuego 4, Pelea 4, Esquivar 2, Armas cuerpo a cuerpo 4 (Cuchillo), Intimidación 4 (Garou), Conducir 3, Sigilo 1, Enigmas 2, Academicismo 1, Tecnología 2
Rabia: 5, **Fuerza de voluntad:** 8
Niveles de salud: 7/10
Poderes fomori: Berserker (HL20, pág. 420), Inmunidad al delirio (HL20, pág. 433), Cambio de tamaño x3 (HL20, pág. 430), Pellejo blindado (HL20, pág. 436)
Equipo: Armadura militar (+2 dados para absorber daño), Machete (dificultad 4, Daño Fuerza+1/L).

Soldado neonazi fomori de Maskuvat

Concepto: Soldado
Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 2, Percepción 3, Austucia 1, Inteligencia 1
Habilidades: Alerta 1, Armas de fuego 3, Pelea 2, Esquivar 2, Armas cuerpo a cuerpo 3, Intimidación 1, Conducir 1, Sigilo 1
Fuerza de voluntad: 3
Poderes fomori: Inmunidad al Delirio (HL20, pág. 433), Entumecimiento (HL20, pág. 432).
Trasfondos: Aliados 3, Recursos 2
Equipo (elige un arma): Lanzallamas

(Daño 5/A), Rifle de asalto (Daño 7/L), Gatling (Daño 7/A), Cuchillo de combate (Dificultad 4, Fuerza+1/L), Armadura militar (+2 a las tiradas de absorber daño).

Avatar del Wéndigo

Rabia 8, **Gnosis** 6, **Fuerza de voluntad** 8, **Esencia** 25

El Asolador: La perdición de la sima

Rabia 10, **Gnosis** 10, **Fuerza de voluntad** 10, **Esencia** 100

Encantamientos: Terremoto umbral (H20, pág. 367), Incitar al frenesí (H20, pág. 367), Toque de plaga (H20, pág. 367), Absorción de esencia (ver Opciones de combate), Esbirro (ver Opciones de combate)
Opciones de combate:

- **Patas perforantes:** sin ningún gasto de Rabia, el Asolador puede hacer cada turno dos ataques con su reserva completa (10 dados) a dos personajes, pero no dos veces al mismo. El daño es 7 y es de tipo Letal.
- **Mordisco:** en lugar de sus patas el Asolador puede hacer un ataque de mordisco a un sólo personaje. Es de dificultad 5 y hace 6 de daño agravado.
- **Absorción de esencia** (0 de Esencia): en lugar de hacer un

ataque convencional, durante un turno el asolador puede absorber la Gnosis de los Hombres Lobo. Hace una tirada de Fuerza de Voluntad y quita a cada Hombre Lobo en la zona 1 punto de Gnosis por cada éxito obtenido. Los Hombres Lobo de los personajes pueden anular esta "succión" haciendo a su vez una tirada de Fuerza de Voluntad reflexiva (dificultad 6); cada éxito evita el consumo de un punto de Gnosis.

- **Esbirro** (10 de Esencia): probablemente la habilidad más terrible del Asolador es la que le permite generar esbirros que luchan por él, monstruos de un metro y medio de envergadura con aspecto de gusano y con sólo dos pares de patas-garras y una boca enorme y famélica. Éste Encantamiento no le consume el turno y puede seguir luchando mientras los genera, pero sólo puede hacer uno por turno mientras tenga Esencia suficiente.

Esbirro del Asolador

Rabia 4, **Gnosis** 3, **Fuerza de voluntad** 5, **Esencia** 10

Atributos (materializado): Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2, Apariencia 0
Armas: Boca (Daño Fuerza+1/A), Patas (Daño Fuerza+2/L)

Niveles de salud (materializado): 4